SHADOW WARRIORS

SCENARIO

Handed down since the turmoil of Medieval warring States are five secret Ninjitsu techniques known only to the Shadow Warriors.

In the concrete jungle of an American metropolis chaos has broken loose, an Oriental demon has possessed the strength of the greatest Warrior and has summoned forth a squad of ghoulish assassins who must be stopped.

This duty falls to you, the last in a line of legendary combatants and the only saviour of a threatened city....Shadow Warrior, the hero of the '90s.

LOADING

COMMODORE 64

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

PLEASE NOTE: This game loads in a number of parts - follow on screen instructions.

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive,insert the program into the drive with the label facing upwards. Type LOAD "*",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

SPECTRUM

CASSETTE

1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.
2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.
3. If the computer is a Spectrum 48K or Spectrum+ then load as follows:- Type LOAD"" (ENTER). (Note there is no space between the quotes). The " is obtained by pressing the SYMBOL SHIFT and P keys simultaneously.
4. Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone controls and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.
5. If the computer is a Spectrum 128K then follow the loading instructions on-screen or in the accompanying manual.

SPECTRUM +3 DISK

Set up system and switch on as described in your instruction manual. Insert disk and press ENTER to choose 'LOADER' option. This program will then load automatically.

AMSTRAD

CASSETTE

Place the rewound cassette in the cassette deck, type RUN" and press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type |TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key. (The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key.)

Please note that the game loads in a number of parts - follow on screen instructions.

DISK CPC 464

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type |DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN"DISC and press ENTER the game will now load automatically.

DISC CPC 664/6128

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type |DISC and press RETURN to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN"DISC and press RETURN the game will now load automatically.

CONTROLS

SPECTRUM

This is a one player game which may be controlled by Sinclair joystick in either port and Keyboard. This is not compatible with the Kempston Interface.

AMSTRAD

This is a one player game which may be controlled by joystick or keyboard

SPECTRUM AND AMSTRAD KEYS

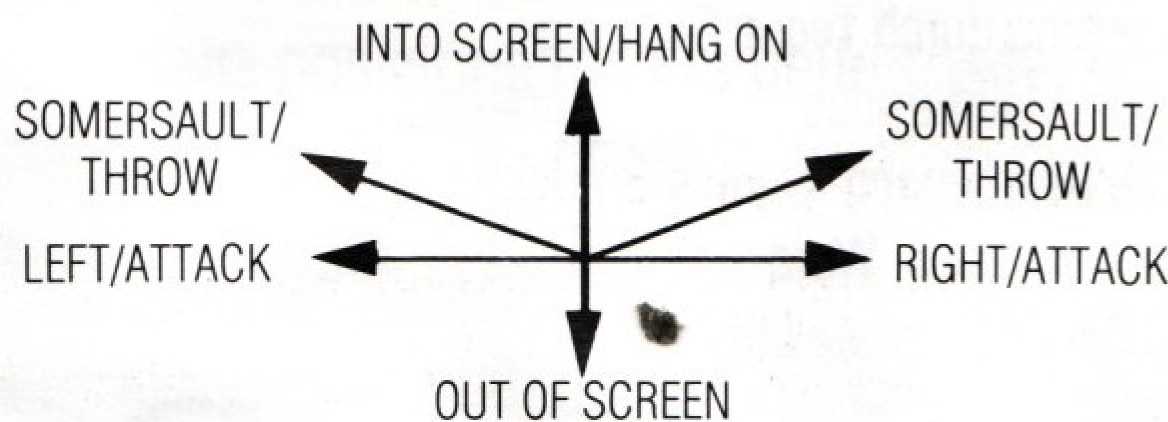
Q	UP
QP	UP/RIGHT
QO	UP/LEFT
A	DOWN
AO	DOWN/LEFT
AP	DOWN/RIGHT
O	LEFT
P	RIGHT
SPACE	FIRE
H	PAUSE ON/OFF

COMMODORE

This is a one player game controlled by joystick only in port 1.

H	PAUSE/UNPAUSE GAME

JOYSTICK CONTROLS - ALL FORMATS



Press fire button for attack moves



STATUS AND SCORING

The status panel shows swords indicating the number of lives remaining, energy is displayed above them.

Points are awarded as follows:-

Killing an enemy	100 points
Breaking an object	50 points
Killing end of level Guardian	1000 points
Completion of level	1000 points

Bonuses are found when objects are smashed as follows:

Small Ninja	extra life
Sword	Sword
Blue pill	1 point of energy
Red pill	2 points of energy
Small ruby	100 points
Large ruby	300 points

The timer is reset back to 99 after completing each level and after completing a section of the game.

GAMEPLAY

The player progresses through each level and meets various enemies along the way. The Ninja in this game has perfected the techniques of the Triple Blow Combination, The Flying Neck Throw, the Hang Kick, the Phoenix Backflip and the Tightrope technique.

As he cuts a swathe through each zone, items appear from within trash cans, signs and telephone booths. His mission is to fight his way through six of the toughest neighbourhoods in America as he collects these items and destroys the assassination squads on his way to the final conflict with the evil Demon.

HINTS AND TIPS

Try not to let enemies get on both sides of you. If they do then try to position an object between you.

Use objects to 'take a breather' from the action.

Try jumping over enemies and hitting them from behind.

Do not rush quickly through the levels, stop and wait for enemies to come on screen individually or in pairs and take them without going on. This way large gangs of baddies will be avoided.

SHADOW WARRIORS

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS.PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our technical department direct by telephoning 061 833 1014.However if you believe that the product is defective, please return it direct to: Mr Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Conversion by Teque Software
Music by Matt Furniss
Produced by DC Ward

SHADOW WARRIORS

SCENARIO

Transmis depuis les agitations entre Etats belligérants au moyen âge, le secret de cinq techniques du Ninjitsu n'est connu que des "Shadow Warriors" (les guerriers fantômes).

Dans la jungle en béton d'une métropole américaine, le chaos s'est déchaîné et un démon oriental est maintenant en possession de la force du plus grand Guerrier. Ce démon a rassemblé un groupe de goules qui doivent être arrêtées absolument.

Cst là que commence votre devoir, vous qui êtes le dernier descendant d'ne lignée de combattants légendaires et le seul capable de sauver une ville en péril....SHADOW WARRIOR, le héros des année 90.

CHARGEMENT

COMMODORE

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée.
Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions affichées à l'écran – APPUYEZ SUR PLAY SUR LE MAGNETOPHONE. Ce programme se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64(RETURN), puis suivez les instructions du C64.

Note: Le chargement de ce jeu s'effectue en un certain nombre de parties, suivez les instructions à l'écran.

DISQUETTE

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche. Placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD "*",8,1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le jeu se chargera automatiquement.

AMSTRAD

CASSETTE

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite, tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER.

(On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche @).

Le chargement de ce jeu s'effectue en un certain nombre de parties, suivez les instructions à l'écran.

DISQUETTE CPC 464

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN"DISC et appuyez sur ENTER, le jeu se chargera automatiquement.

DISQUETTE CPC 664/6128

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN"DISC et appuyez sur RETURN, le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES

AMSTRAD

Ceci est un jeu pour une seule personne et peut être joué avec soit une manette ou le clavier.

TOUCHES A UTILISER SUR UN AMSTRAD

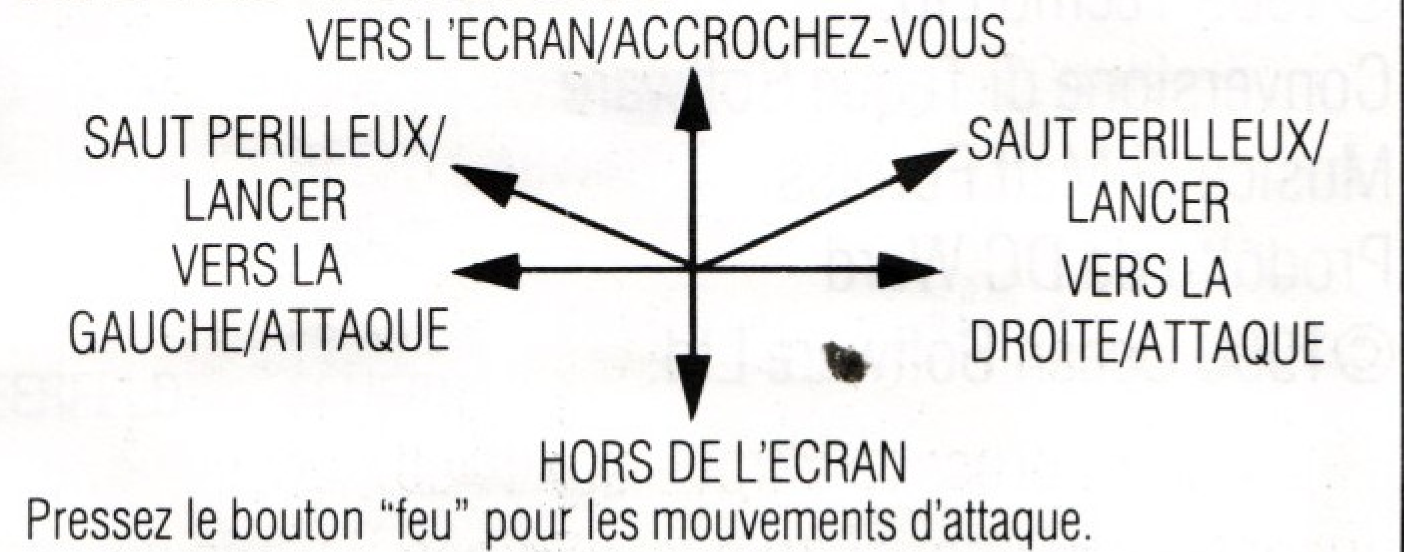
Q	VERS LE HAUT
QP	VERS LE HAUT/SUR LA DROITE
QO	VERS LE HAUT/SUR LA GAUCHE
A	VERS LE BAS
AO	VERS LE BAS/SUR LA GAUCHE
AP	VERS LE BAS/SUR LA DROITE
O	VERS LA GAUCHE
P	VERS LA DROITE
ESPACE	FEU
H	PAUSE/REPRISE DU JEU

COMMODORE

C'est un jeu pour une seule personne qui ne fonctionne qu'avec une manette reliée à port No. 1 de votre ordinateur.

H	PAUSE/REPRISE DU JEU

UTILISATION DE LA MANETTE - POUR TOUTES VERSIONS



Pressez le bouton "feu" pour les mouvements d'attaque.

POSITION ET SCORES

Dans un tableau destiné à renseigner le joueur sur sa position apparaissent des épées signalant le nombre de vies encore disponibles et au dessus desquelles est indiquée l'énergie.

Les points sont obtenus de la façon suivante:

Tuer un ennemi	100 points
Casser un objet	50 points
Tuer le gardien à la fin d'une étape	1000 points
Achèvement d'une étape	1000 points

Des bonus peuvent être obtenus quand des objets sont détruits de la manière suivante:

Un petit Ninja	une vie supplémentaire
Une épée	une épée
Une pilule bleue	1 point d'énergie
Une pilule rouge	2 points d'énergie
Un petit rubis	100 points
Un gros rubis	300 points

Le chronomètre revient à 99 après l'achèvement de chaque étape ou après l'achèvement d'une partie du jeu.

LE JEU

Le joueur évolue à travers chaque étape et rencontre différents ennemis tout au long de son parcours. Dans ce jeu, le Ninja maîtrise parfaitement les techniques de la Combination du Triple Coup de poing, de la Mise à terre de l'adversaire par le cou, du Coup tombé, du Saut périlleux arrière Phoenix et celle du funambule.

Pendant qu'il se fraie un passage à travers chaque zone, des objets surgissent des poubelles, des panneaux et des cabines téléphoniques. Sa mission est de traverser six des plus dangereuses zones avoisinantes en Amérique en ayant à faire face à chaque problème. Le joueur doit également rassembler les objets tout en détruisant les troupes de goules à son passage, afin d'arriver au combat final contre le détestable démon.

CONSEILS ET INDICATIONS

Essayez d'éviter que les ennemis arrivent des deux côtés à la fois. Si cela devait se produire, placez un objet entre vous et les ennemis.

Utilisez des objets afin de pouvoir "souffler un peu" pendant le jeu.

Essayer de sauter au dessus de vos ennemis et de les frapper par derrière.

Ne vous précipitez pas à travers les étapes, arrêtez-vous et attendez l'arrivée individuelle ou par paire des ennemis sur l'écran et surtout combattez-les avant d'aller plus loin. De cette façon, vous éviterez leurs attaques en groupes.

SHADOW WARRIORS

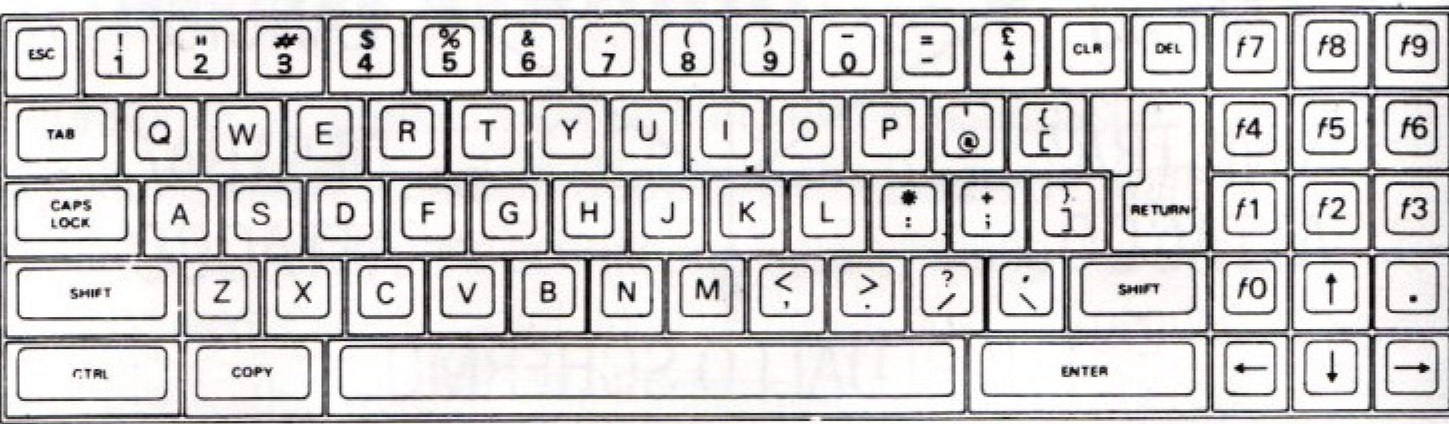
GENERIQUE

©1989 Tecmo Ltd.
Conversion par Teque Software
Musique par Matt Furniss
Produit par DC Ward
©1990 Ocean Software Ltd.

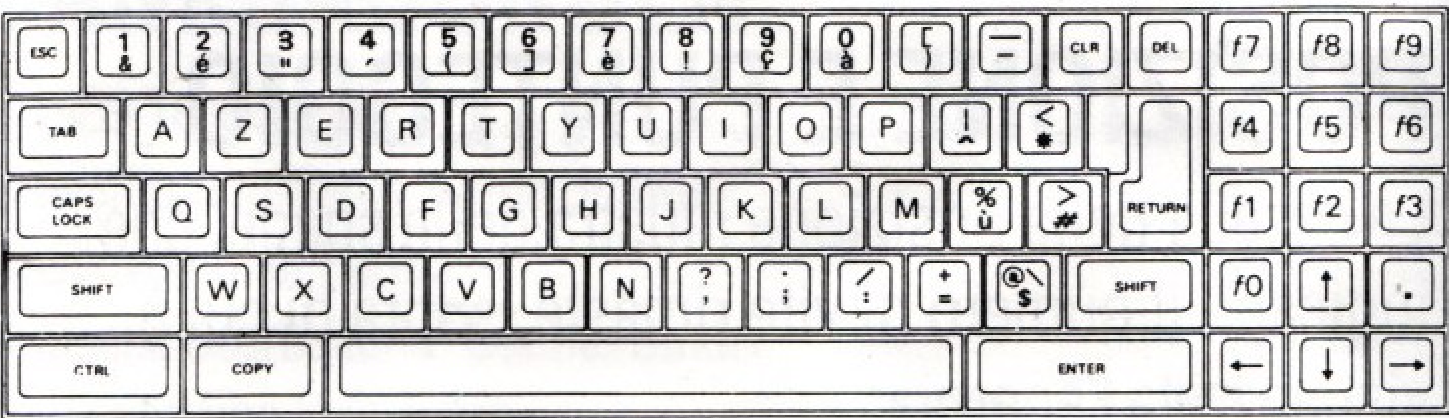
ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.

SHADOW WARRIORS
Die Geschichte

Seit den Standeskämpfen im Mittelalter werden fünf geheime Techniken der Ninjitsu immer nur an den besten Kämpfer, den Shadow Warriors, weitergegeben.
In der Betonwüste einer amerikanischen Großstadt ist das Chaos ausgebrochen. Ein orientalischer Demon hat die Stärke des größten Kriegers erreicht und eine Einheit von greulichen Mördern aufgestellt. Dem muß Einhalt geboten werden.
Diese Aufgabe übernimmst Du, der letzte in der Reihe von legendären Kämpfern und der einzig mögliche Erlöser einer hilflosen Stadt ... Shadow Warrior, der Held der Neunziger Jahre.

LADEANWEISUNGEN

COMMODORE 64 KASSETTE

Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Achten Sie darauf, daß die Kassette ganz zurückgespult ist und daß alle Verbindungskabel ordnungsgemäß angeschlossen sind. Drücken Sie die SHIFT- und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig. Danach befolgen Sie die Bildschirmanweisung "PRESS PLAY ON TAPE" (PLAY-Taste des Recorders drücken). Das Programm wird automatisch geladen. Beim C128 geben Sie GO 64 ein und drücken anschließend die RETURN-Taste. Danach verfahren Sie, wie für den C64 beschrieben.
BITTE BEACHTEN SIE: Das Spiel wird in mehreren Abschnitten geladen. Befolgen Sie die Anweisungen am Bildschirm.

COMMODORE 64 DISKETTE

Schalten Sie in den 64er-Modus. Schalten Sie die Diskettenstation an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein, und tippen Sie dann LOAD "*",8,1, gefolgt von RETURN. Nun erscheint das Titelbild und das Spiel wird automatisch geladen.

AMSTRAD

KASSETTE

Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN" ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, geben Sie ITAPE ein und drücken die ENTER-Taste. Dann geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER-Taste erneut.
(Das Zeichen I erhalten Sie, indem Sie bei gedrückter Shift-Taste die @-Taste betätigen.)
BITTE BEACHTEN SIE: Das Spiel wird in mehreren Abschnitten geladen. Befolgen Sie die Anweisungen am Bildschirm.

CPC 464 DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie IDISC, und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN"DISC ein und drücken die ENTER-Taste zum Abschluß. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

CPC 664 UND 6128 DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie IDISC, und drücken Sie die RETURN-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN"DISC ein und drücken die RETURN-Taste. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

STEUERUNG

AMSTRAD

Dies ist ein Spiel für eine Person. Die Steuerung erfolgt mit dem Joystick oder der Computertastatur.

BEFEHLSTASTEN FÜR AMSTRAD CPC:

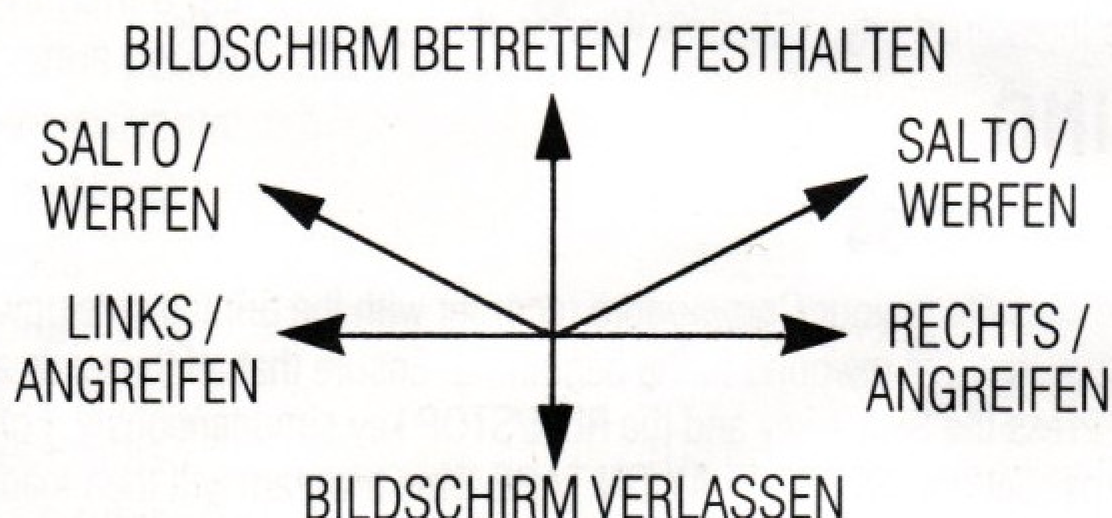
Q	AUFWÄRTS
QO	LINKS/AUFWÄRTS
QP	RECHTS/AUFWÄRTS
A	ABWÄRTS
AO	LINKS/ABWÄRTS
AP	RECHTS/ABWÄRTS
O	LINKS
P	RECHTS
LEERFELD	FEUERN
H	PAUSE AN/AUS

COMMODORE 64

Dies ist ein Spiel für eine Person. Die Steuerung erfolgt mit dem Joystick in Port 1.

H	PAUSE AN/AUS

JOYSTICK STEUERUNG - ALLE SYSTEME



Für Angriffsbewegungen drücken Sie den Feuerknopf.

ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG

In der Statusanzeige sehen an der Anzahl der Schwerter, wieviele Leben Sie noch haben. Darüber wird die Energie angezeigt.
Die Wertungen:

Einen Feind töten	100 Punkte
Gegenstand zerbrechen	50 Punkte
Wächter am Abschnittsende töten	1000 Punkte
Abschnitt abschließen	1000 Punkte

Für das Zerstören der folgenden Objekte gibt es Bonus-Leistungen:

Kleiner Ninja	Extra Leben
Schwert	Schwert
Blaue Pille	1 Energie-Punkt
Rote Pille	2 Energie-Punkte
Kleiner Rubin	100 Punkte
Großer Rubin	300 Punkte

Nach dem Beenden eines Abschnittes oder eines Durchgangs wird die Zeituhr auf 99 zurückgestellt.

SPIELABLAUF

Der Spieler muß die Abschnitte des Spiels durchqueren und trifft dabei auf viele unterschiedliche Gegner. Der Ninja in diesem Spiel beherrscht viele Kampftechniken perfekt.
Auf seinem Weg erscheinen Gegenstände innerhalb von Mülleimern, Telefonzellen und anderen Sybolen. Seine Aufgabe ist, sich durch sechs der wildesten Bezirke in Amerika zu arbeiten. Dabei muß er die Gegenstände aufnehmen und die Mörderbanden zerschlagen, um bis zu dem teuflischen Demon vorzudringen.

TIPS UND TRICKS

Lassen Sie sich nicht von den Gegnern 'in die Mitte' nehmen. Falls das passiert, versuchen Sie, Objekte zwischen sich und die Gegner zu bringen.
Benutzen Sie die Objekte, um sich von den Kämpfen zu erholen.
Versuchen Sie, über die Gegner zu springen, um sie von Hinten anzugreifen.
Laufen Sie nicht einfach durch die Abschnitte. Warten Sie auf Gegner, die allein oder zu zweit erscheinen, und gehen Sie nach dem Sieg nicht gleich weiter. So können sich die Gegner nicht zu Gruppen zusammenschließen und gemeinsam angreifen.

SHADOW WARRIORS

DANKSAGUNGEN

©1989 Tecmo Ltd.
Konvertierung durch Teque Software
Musik von Matt Furniss
Deutsche Bearbeitung: Gunnar Binder
Produziert von D.C. Ward
©1990 Ocean Software Ltd

SHADOW WARRIORS SCENARIO

Il segreto delle mosse Ninjitsu, passato da generazione in generazione sin dalle sanguinose guerre medievali, è noto soltanto ai Shadow Warriors.

La giungla di cemento di una metropoli americana è stata gettata nel caos: un demone orientale si è impadronito della forza del migliore guerriero ed ha formato uno squadrone di assassini mostruosi, che devono essere arrestati a tutti i costi.

E' tuo compito combatterli, nei panni dell'ultimo discendente di una generazione di guerrieri, il solo in grado di salvare una città minacciata...Shadow Warrior, l'eroe degli anni '90.

CARICAMENTO

COMMODORE 64

Mettere la cassetta nel mangiacassette Commodore con la parte scritta rivolta verso l'alto e verificare che sia completamente riavvolta fino all'inizio. Verificare che tutti i fili siano debitamente collegati. Premere il tasto MAIUSCOLE e il tasto RUN/STOP simultaneamente. Seguire le istruzioni a video - PREMERE PLAY SULLA CASSETTA. Il programma si caricherà automaticamente. Per caricare il C128, digitare GO 64 (INVIO), poi seguire le istruzioni per il C64.

NOTA: Il gioco si carica in diverse parti: seguire le istruzioni a video.

DISCO

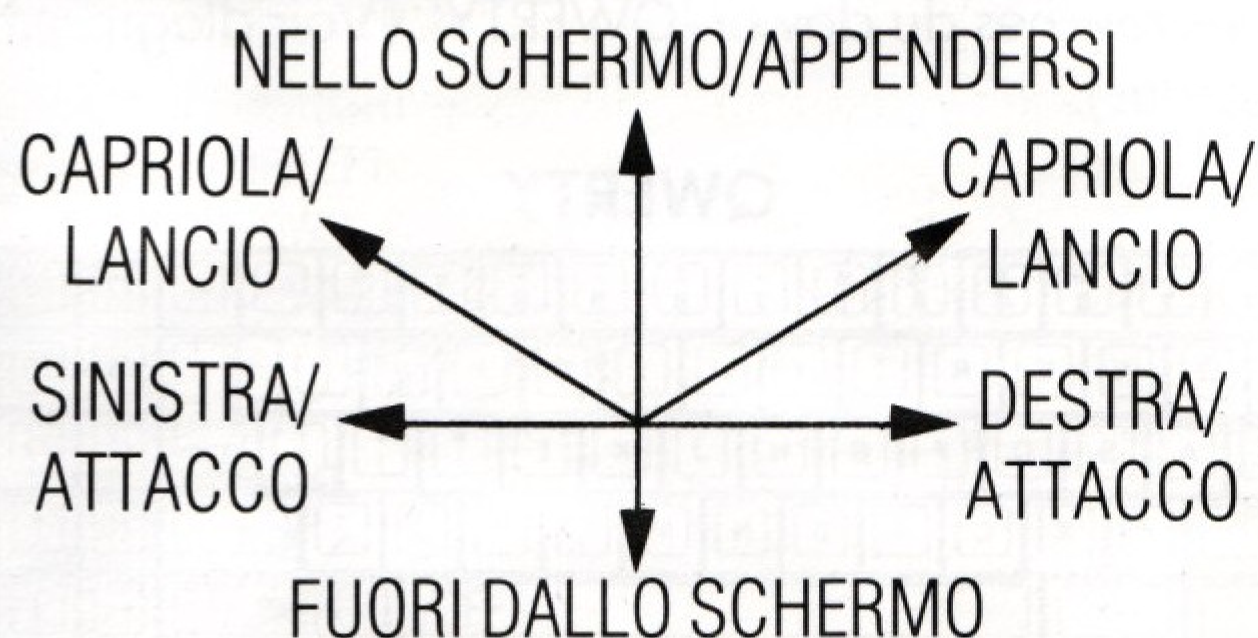
Selezionare la modalità 64. Accendere l'unità a disco, inserire il programma nell'unità con l'etichetta rivolta verso l'alto. Digitare LOAD "*",8,1 (INVIO); comparirà la videata introduttiva e il programma si caricherà automaticamente.

DISPOSITIVI DI CONTROLLO

Questo è un gioco per un giocatore, controllato mediante il joystick nella porta 1.

H PAUSA/RIPRESA DEL GIOCO

CONTROLLO MEDIANTE JOYSTICK



Premere il pulsante di tiro per le mosse d'attacco

POSIZIONE E PUNTEGGIO

La casella della posizione illustra delle spade, che indicano il numero di vite rimaste, sopra di cui è visualizzata l'energia.

I punti vengono distribuiti come segue:

Uccisione di un nemico	100 punti
Rottura di un oggetto	50 punti
Uccisione del custode della fine di un livello	1000 punti
Completamento di un livello	1000 punti

Si possono trovare i seguenti premi quando si rompono gli oggetti:

Piccolo Ninja	vita supplementare
Spada	Spada
Pillola blu	1 punto di energia
Pillola rossa	2 punti di energia
Rubino piccolo	100 punti
Rubino grande	300 punti

Il timer viene riazzerato a 99 al termine di ciascun livello ed al termine di una sezione del gioco.

ESECUZIONE DEL GIOCO

Il giocatore procede attraverso i livelli, dove incontra vari nemici. In questo gioco il Ninja ha perfezionato l'attacco a tre mosse, il lancio con presa al collo in volo, il calcio "pensile", la capriola all'indietro alla fenice e la tecnica acrobatica. Mentre ti fai strada attraverso ciascuna zona, compariranno a video degli oggetti da secchi della spazzatura, segnali e cabine telefoniche. La tua missione è di attraversare sei delle zone più malfamate in America, raccogliere gli oggetti che si presentano e annientare le gang di assassini che incontri prima del conflitto finale con il demone malvagio.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

Non lasciarti circondare dai nemici. Nel caso ti trovassi circondato, cerca di mettere un oggetto tra loro e te.

Usa oggetti per "prendere fiato".

Cerca di scavalcare i nemici e di colpirli dal dietro.

Non avere troppa fretta durante i livelli; fermati e aspetta che i nemici compaiano a video singolarmente o due alla volta e annientali senza procedere, per evitare di incontrare gang di assassini.

SHADOW WARRIORS

RICONOSCIMENTI

©1989 Tecmo Ltd.
Conversione di Teque Software
Musica di Matt Furniss
Prodotto da DC Ward
©1990 Ocean Software Ltd.